ÍNDICE

INSTALACIÓN

Asegúrate de que tu equipo usa uno de los siguientes sistema operativos de Windows®: 2000, XP o Vista. *Spider-Man 3*™ necesita los últimos controladores de DirectX® 9.0c compatibles para el lector de DVD, las tarjetas gráficas y de sonido, así como el resto de periféricos.

Cómo instalar *Spider-Man 3*™

1. Antes de la instalación, cierra las demás aplicaciones.

2. Introduce el DVD de *Spider-Man 3*™ en el lector de DVD. Si la función de reproducción automática está habilitada, se mostrará la pantalla inicial poco después de introducir el DVD en el lector. Si la función de reproducción automática no está habilitada, simplemente haz clic en **Mi PC** y abre el lector de DVD donde se encuentre ubicado Spider-Man 3™. Haz doble clic en **Setup.exe** para iniciar el instalador y sigue las instrucciones en pantalla.

3. Una vez que *Spider-Man 3*™ se haya instalado, el equipo instalará los controladores de DirectX 9.0c de Microsoft (si es que aún no los tienes instalados). Cuando se haya completado la instalación de DirectX, puede que necesites reiniciar el equipo para que los nuevos controladores surtan efecto. Para obtener más información acerca de DirectX 9.0c, consulta el archivo de ayuda que hay en el DVD.

4. Ahora puedes ejecutar *Spider-Man 3*™ desde el menú Inicio, o haciendo clic en **Jugar** desde la pantalla inicial del DVD. Ten en cuenta que debes tener el DVD de *Spider-Man 3*™ introducido en el lector de DVD en todo momento para poder jugar.

Mapa de la ciudad

Pulsa la tecla **M** en cualquier momento mientras estés en la ciudad para acceder al mapa de la ciudad. Se trata de una herramienta útil para orientar a Spiderman en Manhattan y para encontrar el camino hacia un lugar determinado. Los controles de la pantalla indican cómo pasar de un punto de interés a otro, cómo alejar o acercar la vista, y cómo mover el puntero hacia distintas posiciones. Usa las teclas **C** y **R** para cambiar las marcas del mapa y hacer que aparezcan las misiones, los desafíos y los niveles de lucha contra el crimen. Una vez que hayas seleccionado un punto de interés, si pulsas la **barra espaciadora** aparecerá una marca que te guiará hacia allí.

Pantallas del menú de pausa

Pulsa **Esc** para acceder al menú de pausa mientras juegas a *Spider-Man 3*™. Pulsa las teclas del cursor **izquierda** y **derecha** para moverte por las pantallas del menú de pausa.

Resumen de la partida

Este submenú muestra tus avances en el juego. Desde aquí podrás ver también el nivel del crimen en la ciudad, el número de fichas recogidas y las estadísticas de juego, además de poder guardar manualmente la partida.

Extras

Desde este menú puedes acceder a los créditos y al contenido adicional desbloqueado, como los escenarios de combate.

Mejoras

Aquí podrás ver cómo usar las mejoras desbloqueadas y seleccionar a los personajes disponibles adicionales que hayas conseguido.

Opciones

Este menú te permite ajustar las opciones de vídeo y de sonido, y ver y cambiar los controles del teclado, del mando de juego y de la cámara.

Control del movimiento y de la cámara

Usa las teclas **W**, **S**, **A** y **D** para mover a Spiderman por el suelo o cuando se balancea por el aire. Mantén pulsada la tecla **Mayúsculas** mientras corre para esprintar. Usa las teclas del cursor **arriba**, **abajo**, **izquierda** y **derecha** para controlar manualmente la cámara en *Spider-Man 3*™. Esto puede ser útil para mirar arriba, abajo o alrededor de Spiderman, particularmente cuando usas el sentido arácnido para localizar una misión o un enemigo esquivo. Los controles manuales de la cámara pueden ser ajustados desde el menú de pausa.

Balanceo

Pulsa el **botón central del ratón** para lanzar una telaraña y comenzar a balancearte. También puedes saltar antes de pulsar el **botón central del ratón**, para ganar algo de altura cuando comienzas a balancearte. Mientras te balanceas, usa las teclas **W**, **S**, **A** y **D** para controlar la dirección hacia la que quieres que vaya Spiderman. En cualquier momento durante el balanceo puedes lanzar otra telaraña y comenzar un nuevo movimiento de balanceo si pulsas el **botón central del ratón.**

Un buen medio de tener un mayor control sobre los movimientos de Spiderman es saltar mientras te balanceas pulsando la **barra espaciadora**. Después de saltar, pulsa el **botón central del ratón** para lanzar otra telaraña y comenzar el siguiente balanceo. Asimismo, si cargas un salto manteniendo pulsada la **barra espaciadora** durante un par de segundos antes de soltarla, conseguirás un mayor impulso cuando sueltes la telaraña.

Mientras te balanceas, también puedes pulsar la tecla **Mayúsculas** para adquirir más velocidad. Estos acelerones surten un gran efecto al final de un balanceo.

¡Si usas y practicas estas técnicas, conseguirás que Spiderman cruce Manhattan en un tiempo récord!

Mejoras de balanceo. Cuando avances en la historia de *Spider-Man 3*™, dispondrás de nuevas habilidades de balanceo y mejoras para Spiderman. No pierdas de vista estas mejoras ya que algunas de ellas son necesarias para completar ciertas misiones, como el yoyó con red (la tecla **R** en el teclado, cuando se desbloquea).

COMBATE

Spider-Man 3™ dispone de un sencillo aunque exhaustivo sistema de combos que aprovecha al máximo la velocidad, la fuerza y la habilidad con las redes de Spiderman. Emplea una combinación de los botones **izquierdo** y **derecho del ratón** y de la tecla **E** para lanzar un gran número de combos contra tus enemigos. También puedes usar el botón de salto para combatir en el aire y ejecutar contundentes ataques aéreos. Si utilizas la tecla **E** desde lejos, también podrás emplear las redes contra tus rivales. Si usas la tecla **E** y luego te acercas a un enemigo, podrás atraparlo y luego hacerle una presa.

Reflejos arácnidos. Cuando aparezca un icono de peligro rojo o amarillo sobre la cabeza de un enemigo, activa los reflejos arácnidos pulsando la tecla **Q** para esquivar el ataque inminente. Los reflejos arácnidos ralentizan la marcha del mundo y pueden resultar muy útiles en combate y durante los acertijos. Al esquivar los ataques de un enemigo, aunque sea uno de los jefes, éste suele ser vulnerable a los contraataques, así que asegúrate de usar los reflejos arácnidos durante la batalla. La barra azul del HUD (visor frontal de datos) indica el nivel de reflejos de que dispones.

Supermovimientos. El indicador rojo de combo en la esquina superior izquierda de la pantalla se irá rellenando cuando realices ataques con éxito sobre los enemigos. Cuando esté lleno, puedes ejecutar cualquiera de los superataques que hayas desbloqueado si pulsas la tecla **Bloq Mayús** acompañada del botón de ataque correspondiente.

Mejoras de lucha. A medida que avances en la historia de *Spider-Man 3*™, irás desbloqueando nuevas maniobras de combate con las que Spiderman podrá derrotar a sus enemigos. Presta atención a estas mejoras, ya que pueden ser fundamentales contra alguno de los rivales más complicados a los que Spiderman deberá enfrentarse.

En la página siguiente tienes una lista de los combos básicos con los que empiezas. En la pestaña de mejoras del menú de pausa podrás consultar las mejoras que consigues durante el juego.

Nombre del ataque	Control
Combos terrestres	
Gancho derecho	botón izquierdo del ratón, botón izquierdo del ratón, botón izquierdo del ratón
Martillo con salto Aplastamiento	botón derecho del ratón, botón derecho del ratón, botón derecho del ratón
Lateral 360° Patada tornado	botón izquierdo del ratón, botón izquierdo del ratón, botón derecho del ratón
Lanzamiento con patada	botón izquierdo del ratón, botón derecho del ratón, botón izquierdo del ratón
Combos aéreos (antes hay que lanzar o hacer volar al enemigo)	
Puño doble aéreo	botón izquierdo del ratón, botón izquierdo del ratón, botón izquierdo del ratón
Superpuñetazo	botón derecho del ratón, botón derecho del ratón, botón derecho del ratón
Patada aérea hacha	botón derecho del ratón, botón derecho del ratón, botón izquierdo del ratón
Lanzamiento aéreo	botón izquierdo del ratón, botón izquierdo del ratón, botón derecho del ratón
Presas	
Gancho con sprint	Mayúsculas + botón izquierdo del ratón
Asalto aéreo	tecla E, botón derecho del ratón
Agarrar y lanzar	tecla E, barra espaciadora
Rodeo con red	tecla E (teclas A o D)
Ataques especiales, en tierra y aire	
Pinball	Bloq Mayús + botón izquierdo del ratón

SPIDERMAN™ CON TRAJE NEGRO

A través de la historia de *Spider-Man 3*™, Spiderman desarrolla su lado oscuro y se convierte en Spiderman con traje negro. Cuando se pone el traje negro, Spiderman puede aguantar más daños, golpear más fuerte, saltar más alto y moverse más rápido, lo que le permite aprovechar al máximo sus superpoderes únicos.

Información general

Indicadores de salud, de reflejos arácnidos y de combos. El icono de la esquina superior izquierda de la pantalla indica el nivel de salud y de reflejos arácnidos de Spiderman. A medida que Spiderman sufra daños, la barra roja irá disminuyendo. La barra azul representa los reflejos de Spiderman, que irá decreciendo según vaya usando el superpoder hasta que ya no pueda emplearlo. El centro del icono es el indicador de combo y se rellenará cada vez que ataques con éxito a un enemigo. Cuando se llene el indicador de combos, podrás usar un superataque. Si llevas a Spiderman con traje negro y el indicador de combos está lleno, podrás entrar en el modo furia durante un breve periodo de tiempo.

Indicador de persecución. Muestra lo lejos que está Spiderman del objetivo de la persecución. Si te retrasas demasiado, fracasarás en la misión. Si intentas pasar desapercibido, no te acerques demasiado a los objetivos. Cuanto más cerca esté la araña al lado derecho de la pantalla, más cerca estarás tú del objetivo.

Pruebas de fuerza y de agilidad

Cuando juegas a *Spider-Man 3*™ habrá momentos en los que aparecerán en pantalla iconos de botones, indicando qué botón debes pulsar para completar con éxito una prueba de fuerza o una prueba de agilidad. Simplemente sigue las instrucciones en pantalla para completar la prueba.

CRÉDITOS

STARRING

Tobey Maguire
AS PETER PARKER/
SPIDER-MAN

James Franco
AS HARRY OSBORN/
NEW GOBLIN

Topher Grace
AS EDDIE BROCK/VENOM

Thomas Haden Church
AS FLINT MARKO/SANDMAN

J.K. Simmons
AS J. JONAH JAMESON

Bruce Campbell
AS THE NARRATOR

LIKENESSES AND INSPIRATION

Kirsten Dunst
AS MARY JANE WATSON

Perla Haney Jardine
AS PENNY MARKO

Dylan Baker
AS DR. CONNERS

Bill Nun
AS JOSEPH ROBBIE
ROBINSON

Elizabeth Banks
AS BETTY BRANT

Music and Orchestration

TOBIAS ENHUS

Written By

AL SEPTIEN
TURI MEYER

Treyarch

Creative Director
MARK NAU

Art Director
DAVID DALZELL

Technical Director
MICHAEL VANCE

Audio Director
JERRY BERLONGIERI

Senior Producer
GREGORY JOHN

Lead Producer
ANNA BUNYIK

Executive Producer
CHRIS ARCHER

LEADS

Lead Programmer
MARTIN DONLON

Lead Programmer
JASON BARE

Lead Artist
CHRIS ERDMAN

Lead Artist
CAMERON PETTY

Lead Character Artist
CHAD MOORE

Lead Animator
JAMES ZACHARY

Lead Cinematics
PAUL LEE

Lead Audio
KRIS GIAMPA

Lead Technical Artist
CARL PINDER

Lead Combat Designer
ANTHONY DOE

Lead UI Artist
DAVID CHARTIER

Test Manager
IGOR KRINITSKIY

Programming
CLANCY IMISLUND
TOBY LAEL
ALAN LUE
STEPHEN MCCAUL
BRYAN MCNETT
MARK MURAKAMI
EVAN OLSON
BOB PARKINSON
ALEX PERELMAN
ANDREW PHONGSAMRAN
ANDREI POKROVSKY
EDUARDO POYART
MATT RUSCH
CHRIS STRICKLAND
RICHARD YANDLE

Design
AKI AKAIKE
ADRIAN BALANON
VINI DY
BRIAN JOYAL
BRENT KOLLMANSBERGER
PAUL LASKA
GAVIN LOCKE
SEAN MADIGAN
PRIMUS MAJDA
SHANA MARKHAM
STEVE MCNALLY
CARLOS MONROY
CHAD PROCTOR
JAIRO SILVA
DAVID SUM
DAVID TSENG
HANS WAKELIN

Art
AHMED AHAD
MURAD AINUDDIN
JEANNE ANDERSON
ALVIN ANQUILLANO
THOR BENITEZ
JOEL BURGESS
HEATH CECERE
TONG CHEN

EDWIN CHIU
NARRY CINELLI
ROBERT DE PALMA
KENT DRAEGER
ERIK DRAGESET
DARWIN DUMLAO
JON EVANS
JOHN GIBSON
JACK JEFF GOLDFARB
DOUG GUANLAO
CHRIS GUZMAN
TERRY HESS
MATT INTRIERI
WILSON IP
CHAD JONES
STEV KALINOWSKI
MASAAKI KAWAKUBO
PETER LAM
CHRIS LEDESMA
DANIEL I-HSIAO LIN
MIKE LOMIBAO
JAMES MAYEDA
JOHN MCGINLEY
DALE MULCAHY
ERIKA NARIMATSU
GARRETT NGUYEN
DAN PADILLA
DAKSH SAHNI
JAKE SANTA ANA
DAN SANTAT
CRAIG SCHILLER
CHRIS SHELTON
ERIK STONE
ANDREW SWIHART
PETER TUMMINELLO
TRICIA VITUG

Animation
TODD ADAMSON
YANNICK BERGERON
LUIS "YOSH" BOLIVAR
MICHEL CADIEUX
BEN DEGUZMAN
SEBASTIEN HARTON
SUNG-HYUN KIM
ALEX MANRESA
STEVEN RIVERA
TIM SMILOVITCH
ALEX SMITH
KRISTEN SYCH

Audio
ALICE BERNIER
STEVE GOLDBERG
SCOTT PURVIS
KEVIN SHERWOOD
GARY SPINRAD
ELIOT ANDERS
CHARLES MAYNES
JULIA BIANCO
JOHN SHUBERT

Production
PATRICK BOWMAN
JOHN DEHART
DANNY DONAHO
LISA IKEDA
DAVE PADILLA
CHRIS PUENTE
AARON ROSEMAN
SHANE SASAKI
KEVIN TOMATANI

Additional Programming
JOHN ALLENSWORTH
MIKE ANTHONY
SCOTT BEAN
BLAIR BITONTI
WADE BRAINERD
WILLIAM CHEN
CHRISTIAN DIEFENBACH
JOSE DORAN
PAUL ALLEN EDELSTEIN
MARCUS GOODEY
LEI HU
MATT KIMBERLING
JOHAN KOHLER
DAN LESLIE
PETER LIVINGSTONE
RICHARD MITTON
JOSEPH NUGENT
VALERIA PELOVA
JAMES SNIDER
DIMITER "MALKIA" STANEV
CHARLES TOLMAN
KRASSIMIR TOUEVSKY
MICHAEL UHLIK
JIVKO VELEV
TREVOR WALKER
LEONARDO ZIDE

Additional Art
QUINN NGUYEN
BRAD SHORTT
DENIS TROFIMOV
BARRY WHITNEY
COLIN WHITNEY

Additional Animation
WILLIAM LYKKE
MARVIN ROJAS
JON STOLL
JIMMY ZIELINSKI

Additional Facial Animation
JAMIE EGERTON

Additional Audio
SHAWN JIMMERSON
JAMES MCCAWLEY
BRIAN TUEY

Additional Production
JASON BLUNDELL
KEN SATO

TESTING

Lead Tester
JAMES LODATO

Lead TRG
MARK JIHANIAN

Testers
ESTEVAN BECERRA
SHAMENE CHILDRESS
SEAN CHILDRESS
DIMITRI DEL CASTILLO
RODERICK ERWIN
GLENN FAILING
RICHARD GARCIA
JEMUEL GARNETT
DANIEL GERMANN
JASON GUYAN
IAN KOWALSKI

RENE LARA
ANDRE LAWTON
ALEX MEJIA
TRAVIS OTTEN
NORMAN OVANDO
KIMBERLY PARK
JUAN RAMIREZ
DAMOUN SHABESTARI
STEVEN SLANCHIK
MAT SOLIE
BRENT TODA
MAX VO

ADMINISTRATIVE

President
DAVE STOHL

Vice President
MARK LAMIA

Chief Technical Officer
MARK GORDON

Operations Director
ROSE VILLASENOR

IT Manager
ROBERT SANCHEZ

IT Engineer
NICHOLAS WESTFIELD

Office Manager
AMY HURDELBRINK

Recruiters
ANNIE LOHR
SUZANNE WHELPLEY

Human Resources
JU SHIM

CONTRACTORS AND INTERNS

ALEXANDER CHANE AUSTIN
COLLIN AYERS
KEVIN BAIK
STEPHEN CHANG
JOEL CHANG
WON-YOUNG CHOI
BLAKE DY
ROB GILLIGAN
ERNIE GUANLAO
MARK ISHAK
VANCE KOVACS
ED LEE
MARK LIPSINIC
CHRIS O'BESO
JUSTIN PEREZ
BRYANT PLACE
LUCAS SEIBERT
TESHANI SHAW
ROSS TATE
ESAU VARGAS
CHUCK WADEY
DICKSON WU
MICHAEL YURKA

SPECIAL THANKS TO

JED ADAMS
DAVE ANTHONY
RICARDO ARIZA
ANDREW BAINS
CECILIA BARAJAS
RICHARD BISSO
JASON BRYANT
JAMES CHAO
BETH CUTLER
RYAN DUFFIN
BILL DUGAN
PAT DWYER
TRAVIS EASTEPP
BRIAN ETHERIDGE
BRIAN FREDRICKSON
JAMIE FRISTROM
JOEY HEADEN
TOM HENDERSON
DEN JOHNSON
SAJI JOHNSON
BOURBAKI JOSEPH
ASEN KOVACHEV
JONATHAN LAUF
JEREMIAH MAZA
YOSHITOMO MORIWAKI
CARLOS RAMIREZ
MATTHEW B. RHOADES
STUART ROCH
REZA SADAFI
MANNY SALAZAR
JEFF SCHENKELBERG
CHRISTIAN SENN
SHAWN SHAIN
GREG TAYLOR
MARTIN TURTON
VIRGIL WAGAMAN
MIKE YOSH
M-AUDIO
SEIS GROUP, INC

VERY SPECIAL THANKS TO

MOM AND DAD
ALLISON ERDMAN
ANSEL BALDOVIN
ANTHONY LAMIA
VINCENT LAMIA
NICK LAMIA
AZURE WEI JU
BRITTA, ANTHONY AND CHRISTOPHER BERLONGIERI
CHRISTINA KALINOWSKI FAMILY
ROSEMARY, JEFF, BLAKE, RICARDO, DAN, REED, KIEL
CHRISTINA, JUSTIN AND BRANDON LEE
DON HESS
GAIL MANTE
GILLIAN SMITH
IWONA PROCTOR
JAEHYUN SASAKI
JAMES, LESLIE AND ROBERT YOUNG
JASON CECIL
JEFF EMERY
JOANNA CHONG
JOE, KATIE, ISABEL AND LUKE VALENZUELA
JOHN H DOE
JOHN HALL
JUDITH, REBECCA AND KID #2 VANCE
KATE MITCHELL
KELLY AND SAMANTHA HESS
KENNETH, ANNE MARIE AND CHRISTOPHER VANCE

KIN, YINNA AND RICHARD SUM
LAURA NARIMATSU-WASSERMAN
LEAH AND ALEK SANTAT
LINDA AND WILLIAM CHEN
MARK BARISH
MARY JANE DUMLAO
MARYANNE AND STEVE PRINCE
MENINA PENGUINA AND FAMILIA POYART
MOM, DAD, AMY, MAXIE AND HEATH
MOREIRA FAMILY
RAM TROOP
MENDOZA FAMILY
MELANIE
CHRIS AND KRISTEN
MILLARD AND JANICE AND MOM
PEI-YU DORA CHANG
POLYA STANEVA
PADILLAS, POSADAS AND KATIE PHILLIPS
RON KIM
SANDY PARKINSON
SASAKI FAMILY AND FRIENDS
SEAN CHANG
SEIBERT FAMILY AND FRIENDS
SHINTA
STEEEEVEN, GABI, CHAYNA
NANNY AND PAULY
TAKASHI AND NORIKO NARIMATSU
TAMI ZACHARY AND FAMILY
TREY PARKER AND MATT STONE
YUNNIES GLORIA KIM
ZOE BATHIE
ZOILA, VICTOR, BLAKE AND EDDIE

Beenox

Producer
MATHIEU TREMBLAY

Lead Port Programmer
JULIEN ADRIANO

Programming
ALAIN BELLEHUMEUR
CHARLES-HENRI BERNIER
NICOLAS CLOTUCHE
ERIC COTE
ALEXANDRE ELIAS
VINCENT GADOURY
FREDERIC PELLETIER
FELIX ROY

Additional Programming
ALEXANDRE COSSETTE
SEBASTIEN POIRIER

Additional Art
LUDOVIC PINARD

Quality Assurance
PHILIPPE VALOIS

Director, Product Development
MARTIN RHEAUME

Chief Technical Officer
SYLVAIN MOREL

President
DEE BROWN

Special Thanks
TREYARCH

Activision

Producers
WILLIAM SCHMITT
JUAN VALDES

Associate Producers
JOHN C. BOONE II
NEVEN DRAVINSKI
DEREK C. SMITH
JOHN SWEENEY
WILL TOWNSEND

Production Coordinators
VINCENT FENNEL
MATTHEW HUNT
DEREK RACCA

Executive Producer
SCOTT WALKER

QUALITY ASSURANCE/ CUSTOMER SUPPORT

Project Lead
JEREMY RICHARDS

Senior Project Lead
BRAD SAAVEDRA

QA Managers
JASON LEVINE
MATT MCCLURE

TEST TEAM
TIM SCHOLEFIELD (FLOOR LEAD)

Testers
ALLAN MANANGAN
JUSTIN GREEN
PETER VON OY
GEOFF MASON
JEFF BURDA

COMPATIBILITY LAB
NEIL BARIZO (SR. LEAD)
CHRIS NEAL (LEAD)

Testers, Compatibility
JON AN
WILLIAM WHALEY
MANNY ROJAS
KEITH WEBER

VP of Customer Support/ Quality Assurance
RICH ROBINSON

Director of QA Functionality
MARILENA RIXFORD

Director of QA Technology
JAMES GALLOWAY

Code Release Group
JEF SEDIVY (LEAD)
JASON YU (FLOOR LEAD)

Manager, Resource Administration
NADINE THEUZILLOT

Burn Room Coordinator
JOULE MIDDLETON

Burn Room Technicians
POKEE CHAN
KAI HSU
DANNY FENG

Customer Support Managers
GARY BOLDUC –
PHONE SUPPORT
MICHAEL HILL –
E-MAIL SUPPORT

CS/QA Special Thanks
JOHN ROSSER
ADAM HARTSFIELD
ED CLUNE
JASON POTTER
GLENN VISTANTE
FRANK SO
PAUL COLBERT
THOM DENICK
HENRY VILLANUEVA
INDRA YEE
TODD KOMESU
VYENTE RUFFIN
DAVE GARCIA-GOMEZ
CHRIS KEIM
FRANCIS JIMENEZ
WILLIE BOLTON
JENNIFER VITIELLO
JEREMY SHORTELL
JANNA SAAVEDRA
MILES LESLIE

ACTIVISION MOTION CAPTURE STUDIO

Director of Motion Capture
MATT KARNES

Producer
NICK FALZON

Motion Capture Supervisor
MIKE JANTZ

Motion Capture Technician
BEN WATSON

Production Coordinator
MIKE RESTIFO

Actor and Actress Credits

Personnel Supervisor
ALAN NOEL VEGA

Data Capture Personnel
ORLANDO MCGUIRE
RANDALL ARCHER
TJ STORM
KRISTEN RIDGWAY
AMERICA YOUNG
COLIN FOLLENWEIDER
DAMION POITIER
LINDA JEWELL
ESTEBAN CUETO
CHRISTOPHER GETMAN
CASEY EASLICK

LOCALIZATIONS

Localization Tools and Support
PROVIDED BY
XLOC INC.

Dir. of Production Services
BARRY KEHOE

UK Localization Manager
FIONA EBBS

UK Localization Coordinator
GINA CLARKE

US Localization Coordinators
JONAS ANDERSON
CHRIS OSBERG

Localization Consultant
STEPHANIE O'MALLEY
DEMING

Sr. Dir. of 1st Party Relations
SUZAN RUDE

VP, Studio Planning
BRIAN WARD

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

VP, Global Brand Management
ROB KOSTICH

Global Brand Manager
AMY LONGHI

Associate Brand Manager
MICHAEL STEINER

PR

Sr. Director, Corporate Coms
MICHELLE SCHRODER

Sr. Manager, Corporate Coms
RYH-MING POON

Sr. Publicist, Corporate Coms
AARON GRANT

Jr. Publicist, Corporate Coms
LINDSAY MORIO

BUSINESS AND LEGAL AFFAIRS

GREG DEUTSCH
CHRISTOPHER COSBY
KAP KANG
DANIELLE KIM

MARKETING COMMUNICATIONS

Vice President Marketing Coms
DENISE WALSH

Director Marketing Coms
SUSAN HALLOCK

Manager Marketing Coms
SHELBY YATES

Assistant Manager Marketing Coms
KAREN STARR

OPERATIONS

Sr. Manager, Mainline Operations
JEN SULLIVAN

Sr. Director, Supply Chain
LAURA HOEGLER

Project Manager, Mainline
BRANDI BAKER

TRADE MANAGEMENT

Trade Promotions, Senior Manager
MOLLY HINCHEY

Trade Marketing Manager
SEAN DEXHEIMER

Associate Trade Marketing Manager
TERESA LIN

Director, Trade Marketing
STEVE YOUNG

BUSINESS DEVELOPMENT

Sr. Director
DAVE ANDERSON

Sr. Manager
JUSTIN BERENBAUM

Manager
TINA KWON

Producer
FRANKIE KANG

Associate Manager
LETAM BIIRA

MUSIC

Worldwide Executive of Music
TIM RILEY

Music Supervisor
BRANDON YOUNG

CENTRAL DESIGN AND TECH

Senior Art Director
ALESSANDRO TENTO

Central Game Design
JEFF CHEN
TOM WELLS
CARL SCHNURR

Dir. of Art Technology
KEVIN CHU

Art Production Manager
AIMEE E. SMITH
DILBER MANN

Assoc. Prod. Manager
NELSON WANG

Technical Artist
MIKE EHELER

Dir. of Central Audio
ADAM LEVENSON

Sound Specialist
DAN MORRIS

Central Audio Prog.
BLAIR BITONTI

Audio Coordinator
NOAH SARID

Executive Producer, Worldwide Studios
GRAHAM FUCHS

SPECIAL THANKS

MIKE GRIFFITH
ROBIN KAMINSKY
LAIRD M. MALAMED
WILL KASSOY
STEVE PEARCE
JANE HUNT
SASHA GROSS
BRIAN MORRISON

Marvel Entertainment

Sr. Vice President & Executive Producer, Video Games
AMES KIRSHEN

President of Production, Marvel Studios
KEVIN FEIGE

Business & Legal Affairs
SETH LEHMAN
JOSHUA M. SILVERMAN
ROBERT SHATZKIN
MICHAEL WILLOWS
YURY VEYNBLAT
RYAN POTTER

Special Thanks
DAVID MAISEL
AVI ARAD
JANA HANEY

Sony Pictures Consumer Products

Vice President, Interactive
MARK CAPLAN

Director, Interactive
KEITH HARGROVE

Special Thanks
SAM RAIMI
KEVIN FEIGE
AVI ARAD
JOSH MATAS
GEORGE LEON
JULI BOYLAN
LAETITIA MAY

Womb Music

Casting and Voice Direction
MARGARET TANG

Engineering, Editorial and Post
RIK SCHAFFER

Cast

Charlie Robinson
ROBBIE ROBERTSON

Courtenay Taylor
SHRIEK

Kari Wahlgren
MARY JANE WATSON

Iona Morris
DR. ANDREWS

Keone Young
MR. CHEN

Nathan Carlson
DR. CONNERS

Neil Kaplan
KRAVEN

Neil Ross
CARLYLE

Rachel Kimsey
BETTY BRANT

Sean Donnellan
MORBIUS

Spencer Ganus
PENNY MARKO

Vanessa Marshall
DETECTIVE DEWOLFE

Additional Voices
ANDRE SOGLIUZZO
ANDREW KISHINO
ARCHIE KAO
ARMANDO VALDES-KENNEDY
AVERY KIDD WADDELL
CANDI MILO
CHARLIE SCHLATTER
CHRIS EMERSON
CHRIS WILLIAMS
CHUCK MCCANN
CLYDE KUSATSU
CRYSTAL SCALES
DANA SELTZER
DANNY MANN
DAWNN LEWIS
DEBI MAE WEST
ERIN FITZGERALD
FRED TATASCIORE
GABRIELL CARTERIS
GRANT ALBRECHT
GREG CIPES
HANS SCHOEBER
HYNDEN WALCH
JAMES SIE
JASON SINGER
JOHN KASSIR
JORDAN MARDER
JORDI CABALLERO
JOSH KEATON
JUSTINE MICELI
KIM MAI GUEST
KIMBERLY BROOKS
LAHMARD TATE
LARAINE NEWMAN
MARC GRAUE
MARGARET TANG
MASASA MOYO
MELISSA GREENSPAN
MICHAEL GOUGH
MIKEY KELLEY
MITZI MCCALL
NIKA FUTTERMAN
NOLAN NORTH
IONA MORRIS
PATRICK RENNA
PAUL NAKAUCHI
PHIL BUCKMAN
PHIL LAMARR
PHIL MORRIS
PHILIP ANTHONY RODRIGUEZ
QUINTON FLYNN
ROBIN ATKIN DOWNES
RON YUAN
SHERYL BERNSTEIN
SILVANA VIENNE
STEPHEN STANTON
TASIA VALENZA
VYVAN PHAM

Music

Recorded in Malmö, Sweden
MALMÖ SYMPHONY ORCHESTRA

Orchestral Recording and Mix
FREDRIK SARHAGEN

Orchestration and Conducting
STEPHEN COLEMAN

Orchestration and Additional Music
ROBERT BENNETT

Music Editing and Additional Music
SCOTT SALINAS

Music Editing
ADAM GERSHON

Additional Music
ERIC COLVIN
TOD HABERMAN
DAN MANOR
FRANCOIS-PAUL AICHE

Guest Artists

"Scorpion"
PAUL OAKENFOLD

"Apocalypse"
THE CRYSTAL METHOD

"Order of the Dragon Tail"
UBERZONE

"Scorpion: Evil Corp"
MONOLAKE

"Arsenic Candy"
ANDREW PHILLPOTT

Lead Synth
SCOTT KIRKLAND
(THE CRYSTAL METHOD)

"De Wolfe" Guitar
RICHARD FORTUS

"Order of the Dragon Tail" Vocals
MARISSA STEINGOLD

"Arsenic Candy" Choir
YOUTH ACADEMY OF DRAMATIC ARTS

"Arsenic Candy" Fashion
RED-EYE

Agency for Tobias Enhus
RICHARD BISHOP
AT 3 ARTIST MANAGEMENT

Additional Thanks to

LENNART STENKVIST AT MSO
KATIE SIPPEL AT 3AM

Foley
TODD AO - WEST

Foley Mixer
NERSES GEZALYAN

Foley Artists
JAMES MORIANA
JEFFREY WILHOIT MPSE

Packaging and Manual Design

IGNITED MINDS LLC

Additional Artwork

XPEC ENTERTAINMENT

Project Manager
JULIE CHUNG

Art Supervisor
SIM CHEN

Artists
ALAN LIN
RON WANG
KITUNEN CHANG
CHIEN SU
ANDY CHENG
ANGUS LEE
POLY TSAI
SPAWN CHANG
SU-WEI LO

Technical Artist
FREDDY HSIAO

Coordinators
STEVEN CHEN
ANGELINE HSIEH

Additional Programming

BLUE SHIFT, INC.

SPEEDTREE® | IDV, INC.

FMOD / FIRELIGHT TECHNOLOGIES, PTY. LTD.

LIPGEN™ / INTERACTIVE MULTIMEDIA SOLUTIONS, INC.

Fonts licensed from T26.com

Bink Video/RAD Game Tools

Activision UK

SVP-European Publishing
JOERG TROUVAIN

General Manager
ANDREW BROWN

Marketing Director
SCOTT MORRISON

Senior Brand Manager
SIÂN EVANS

Director of Production Services - Europe
BARRY KEHOE

Senior Localisation Project Manager
FIONA EBBS

Manager EUP Creative Services
JACKIE SUTTON

Creative Services Project Manager
CORINNE CALLOIS

Creative Services Co-ordinator, Box and Docs
MÉLISSANDRE MONATUS

Creative Services Co-ordinator, Marketing Materials
NATALIE CLARKE

European PR Director
TIM PONTING

PR Manager UK/EM
SUZANNE PANTER

Senior PR Executive
LEO TAN

European Operations Manager
HEATHER CLARKE

Production Planners
LYNNE MOSS
BERNADETTE COWAN

THANK YOU FOR PLAYING *SPIDER-MAN 3*.™
WE LOVE YOU.

Activision Spain

Marketing Director
CARLOS POMBO

Marketing Manager
FERNANDA DELGADO

Brand Manager
FERNANDO MOREU

PR Manager
MÓNICA GUERRA

Sales Manager
JOSE MANUEL LOURO

Spanish Localisation
SYNTHESIS IBERIA





SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego o necesitas alguna ayuda o pista, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

SYNTHESIS IBERIA (para Activision)
C/ José Calvo, 20, bajo
28039 Madrid

Teléfono: 902 366 870
Fax: 914 504 829

Nuestro horario es de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 horas y de 15:00 a 18:00 horas.

Coste de establecimiento de llamada 0,083 €. Coste de llamada por minuto de 0,067 €. Tanto el coste de establecimiento de llamada como el coste de llamada por minuto pueden estar sujetos a pequeñas variaciones dependiendo del operador de telefonía fija o móvil desde el que efectúe la llamada o según las ofertas que pueda tener contratadas con su proveedor de telefonía. Para cualquier duda, por favor, aconsejamos que consulte con su compañía habitual de telefonía, tanto fija como móvil.

Asimismo, si lo prefieres, para cualquier problema técnico, pistas o trucos sobre uno de nuestros juegos, envía un correo electrónico a **atencionalcliente@activision.es**

No olvides indicar en qué consiste el problema y la versión o plataforma del juego. Cuantos más detalles nos des, mejor podremos ayudarte.

Para ver una versión completa del manual, incluyendo los créditos, visita **http://www.activision.co.uk/sp_SP/manuals/**



CONTRATO DE LICENCIA DEL PRODUCTO

IMPORTANTE. LEA ATENTAMENTE: EL USO DE ESTE PROGRAMA ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES INDICADOS A CONTINUACIÓN. EL TÉRMINO "PROGRAMA" INCLUYE TODO EL SOFTWARE CUBIERTO POR ESTE CONTRATO, EL MEDIO DE GRABACIÓN DEL MISMO, LOS MATERIALES IMPRESOS Y LA DOCUMENTACIÓN EN LÍNEA O ELECTRÓNICA Y TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE O MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE, INSTALAR O UTILIZAR EL PROGRAMA Y CUALQUIERA DE LOS PROGRAMAS DE SOFTWARE INCLUIDOS EN EL MISMO, USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE CONTRATO DE LICENCIA CON ACTIVISION, INC. Y SUS FILIALES ("ACTIVISION").

LICENCIA DE USO LIMITADO: Sujeto a las condiciones descritas más abajo, Activision le concede el derecho limitado, no exclusivo e intransferible de instalar y utilizar una copia del programa para su uso personal exclusivo. Activision y, cuando proceda, sus concedentes de licencia, se reservan todo derecho no otorgado específicamente por este contrato. Este programa no ha sido vendido, por lo que está sujeto únicamente a una licencia para su uso. Esta licencia, por tanto, no le confiere el título de propiedad del programa, y no debe ser interpretada como venta de ninguno de los derechos de este programa. Este contrato de licencia del software también es válido para los parches o actualizaciones que usted obtenga para el programa.

CONDICIONES DE LA LICENCIA:
Usted acepta que no podrá:

- Explotar el programa o cualquier parte del mismo de forma comercial, incluido con carácter enunciativo pero no limitativo su uso en un cibercafé, en un centro de juegos de ordenador o en cualquier otro sitio. Activision puede ofrecer una licencia adicional de sitio que le permita utilizar este programa con fines comerciales. Sírvase consultar la información pertinente a continuación.
- Vender, alquilar, arrendar, licenciar, distribuir o transferir de cualquier otro modo este programa, sin el consentimiento previo por escrito de Activision.
- Usar el programa o permitir su uso en una red, o en otro tipo de disposición para usuarios múltiples o de acceso remoto, incluido su uso en línea, excepto tal como lo dispone explícitamente el programa.
- Usar el programa o permitir su uso, en más de un ordenador, terminal de ordenador o estación de trabajo simultáneamente.
- Realizar copias del programa o cualquier parte del mismo, excepto copias de seguridad o archivo, o bien realizar copias de los materiales que acompañan al programa.
- Copiar el programa en una unidad de disco duro u otro dispositivo de almacenamiento; el programa debe ejecutarse desde el DVD-ROM que se adjunta (a pesar de que en el procedimiento de instalación, el programa pueda copiar una parte en la unidad de disco duro para que se ejecute de forma más eficiente).
- Aplicar procedimientos de ingeniería inversa, derivar el código fuente, modificar, descompilar, o desensamblar el programa, ya sea en forma total o parcial.
- Quitar, desactivar o anular la aparición de los avisos o etiquetas de propiedad contenidas en el programa.
- Exportar o reexportar el programa, una copia o adaptación del mismo, violando las leyes y disposiciones aplicables.

PROPIEDAD: Todos los derechos de titularidad, posesión y propiedad intelectual correspondientes al programa (incluidos, con carácter enunciativo y no limitativo, los parches y las actualizaciones) y a todas las copias del mismo (incluidos, con carácter enunciativo y no limitativo, títulos, códigos, temas, objetos, personajes, nombres de los personajes, historias, diálogos, eslóganes, lugares, ideas, gráficos, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos visuales y de sonido, métodos operativos, derechos morales, la documentación relacionada y los “miniprogramas” incorporados en este programa) son propiedad de Activision, sus filiales o sus concedentes de licencia. El programa está protegido por las leyes de copyright de los Estados Unidos, las disposiciones de los tratados internacionales, y otras leyes. El programa contiene ciertos materiales otorgados bajo licencia y sus concedentes pueden tomar medidas para la protección de sus derechos en caso de una violación de este contrato.

LAS UTILIDADES DEL PROGRAMA: El programa contiene algunas utilidades, herramientas, elementos y otros recursos de diseño, programación y procesamiento (“las utilidades del programa”) para su utilización con el programa, y que le permiten crear nuevos niveles de juego personalizados y otro material de juego relacionado para uso personal, y en conexión con el programa (“nuevo material de juego”). La utilización de las utilidades del programa se halla sujeta a las siguientes restricciones de licencia adicionales:

- Usted acepta que, como condición para utilizar las utilidades del programa, no utilizará ni permitirá que terceros utilicen las utilidades del programa ni el nuevo material de juego creado por usted, con fines comerciales, incluidos con carácter enunciativo pero no limitativo la venta, el alquiler, el arrendamiento, la concesión de licencia, la distribución, o cualquier otro medio de transmisión de la propiedad de dicho material de juego nuevo, bien sea por separado o en combinación con el nuevo material de juego creado por otras personas, a través de cualquiera de los canales de distribución, incluidas con carácter enunciativo y no limitativo su venta al por menor y su distribución electrónica en línea. Usted se compromete a no solicitar, iniciar o fomentar ninguna propuesta u oferta por parte de ninguna persona o entidad de crear nuevo material de juego para su distribución comercial. Usted se compromete a informar inmediatamente y por escrito a Activision en el caso de que reciba cualquier propuesta u oferta de ese tipo.
- Si usted decide poner a disposición de otras personas el nuevo material de juego creado por usted, se compromete a hacerlo únicamente sin cargo alguno.
- El nuevo material de juego no debe contener modificaciones de ninguno de los archivos COM, EXE o DLL, o de ningún otro archivo ejecutable del producto.

- Se puede crear nuevo material de juego únicamente si dicho material se puede utilizar exclusivamente en combinación con la versión al por menor del programa. No se puede diseñar nuevo material de juego para utilizarlo como un producto aparte.
- El nuevo material de juego no debe contener material ilegal, obsceno o difamatorio, o material que infrinja los derechos de intimidad y publicidad de terceros o (sin las licencias irrevocables apropiadas concedidas expresamente para ese propósito) cualquier marca registrada, trabajos protegidos por copyright u otras propiedades de terceros.
- Todo el nuevo material de juego debe contener identificación bien visible, al menos en cualquier descripción en línea y con una duración suficiente en la pantalla de presentación: (a) del nombre y la dirección de correo electrónico de los creadores del nuevo material de juego, y (b) la frase "ESTE MATERIAL NO HA SIDO CREADO POR ACTIVISION, QUE TAMPOCO OFRECE SERVICIO TÉCNICO SOBRE EL MISMO."
- Todo el material nuevo del juego creado por usted será propiedad exclusiva de Activision o sus concedentes de licencia como trabajo derivado (dicho término se encuentra descrito en la ley estadounidense de derechos de autor) del programa, y Activision y sus concedentes de licencia pueden usar cualquier material nuevo del juego puesto a disposición del público por usted con cualquier fin, incluidos, entre otros, la publicidad y promoción del programa.

GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS DE ACTIVISION
Si se exceptúan los parches, las actualizaciones y cualquier contenido descargado, Activision garantiza al comprador original de este producto que el medio de grabación en que se ha grabado el programa carecerá de defectos de material y mano de obra durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si se descubre que el medio de grabación se encuentra defectuoso dentro del periodo de 90 días a partir de la compra original, Activision se compromete a sustituir, sin cargo alguno, cualquier producto defectuoso durante el periodo anteriormente mencionado al recibo del mismo a portes pagados, acompañado de una prueba de la fecha de compra, siempre que Activision siga fabricando el programa. Si se diera la circunstancia de que el programa ya no estuviera disponible, Activision se reserva el derecho a sustituirlo por un programa similar de valor equivalente o superior. Esta garantía está limitada al medio de grabación que contiene el programa de software proporcionado originalmente por Activision y no es aplicable al desgaste por uso normal. Asimismo, esta garantía no será aplicable y se declarará nula si el defecto ha sido originado por abuso, uso indebido o negligencia. Todas las garantías implícitas aplicables a este producto se limitan al periodo de 90 días descrito anteriormente.

A EXCEPCIÓN DE LAS INDICACIONES ANTERIORES, ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA GARANTÍA, YA SEA ORAL O ESCRITA, EXPRESA O IMPLÍCITA, ENTRE LAS QUE SE INCLUYE CUALQUIER GARANTÍA DE COMERCIALIZACIÓN DEL PRODUCTO O DE SU CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR O DE NO VIOLACIÓN DE DERECHOS DE TERCEROS. ASIMISMO, ACTIVISION NO SE VERÁ VINCULADA NI OBLIGADA POR CUALQUIER OTRA REPRESENTACIÓN O RECLAMACIÓN DE NINGÚN TIPO. ACTIVISION NO SERÁ RESPONSABLE, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, DE DAÑOS O PÉRDIDAS ESPECIALES, INCIDENTES O CONSECUENTES QUE RESULTEN DE LA POSESIÓN, UTILIZACIÓN O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, ENTRE LOS QUE SE INCLUYEN LOS DAÑOS A LA PROPIEDAD Y, DE ACUERDO CON LAS DISPOSICIONES DE LA LEY, LOS DAÑOS POR LESIONES PERSONALES, AUN CUANDO ACTIVISION HUBIERA SIDO INFORMADA DE LA POSIBILIDAD DE QUE SE PRODUJERAN TALES DAÑOS. ALGUNOS ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO A LA DURACIÓN DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA O EN CUANTO A LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTES, POR LO QUE LAS LIMITACIONES Y LA EXCLUSIÓN O LA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD ANTERIORES PUEDEN NO AFECTARLE A USTED. ESTA GARANTÍA LE CONCEDE DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS Y ADEMÁS PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARÍAN DE UN ESTADO/PAÍS A OTRO.

Consulte el procedimiento de ejecución de la garantía relativo a su país de residencia en la lista adjunta.

En EE. UU.:

Al devolver el producto para que sea sustituido, remita los discos del producto original sólo en un envoltorio protector e incluya:
1. Una fotocopia del recibo de compra fechado.
2. Su nombre y remite, mecanografiados o en letras de imprenta.
3. Una breve nota que describa el defecto, los problemas que experimentó y el sistema en el que ejecutó el producto.
4. Si devuelve este producto tras el periodo de garantía de noventa (90) días, pero dentro de un año desde la fecha de compra, incluya un cheque o giro postal de 10 dólares estadounidenses por cada CD de reemplazo, o de 15 dólares estadounidenses por cada DVD de reemplazo.

NOTA: Se recomienda el envío por correo certificado.

En EE. UU. envíelo a:

Warranty Replacements
Activision Publishing, Inc.
P.O. Box 67713
Los Angeles, California 90067

En Europa:

Al devolver el producto para que sea sustituido, remita los discos del producto original sólo en un envoltorio protector e incluya:
1. Una fotocopia del recibo de compra fechado.
2. Su nombre, remite y teléfono de contacto, mecanografiados o en letras de imprenta.
3. Una breve nota que describa el defecto, los problemas que experimentó y el sistema en el que ejecutó el producto.
4. Si devuelve este producto tras el periodo de garantía de noventa (90) días, pero dentro de un año desde la fecha de compra, incluya un cheque o giro postal de 6 libras esterlinas por cada CD de reemplazo, o de 9 libras esterlinas por cada DVD de reemplazo.

NOTA: Se recomienda el envío por correo certificado.

En Europa, envíelo a:

WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION (UK) Ltd., 3 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge UB11 1AF, Reino Unido.
Sustitución de discos: +44 (0)870 241 2148

En Australia:

En todas las sustituciones, devuelva el producto en la tienda donde lo adquirió junto con el recibo o prueba de compra.

Si devuelve este producto tras el periodo de garantía de noventa (90) días, pero dentro de un año desde la fecha de compra, póngase en contacto con Activision en el número 02 9869 0955. Nota: No se enviará ninguna devolución a menos que se haya puesto en contacto antes con Activision.

Si un representante de Activision la informa de que puede devolver su juego, envíe el disco original del producto de software a:

Activision Asia Pacific, Level 5, 51 Rawson St Epping, NSW 2121, Australia e incluya:

1. Una fotocopia del recibo de compra fechado.
2. Su nombre y remite, mecanografiados o en letras de imprenta.
3. Una breve nota que describa el defecto, los problemas que experimentó y el sistema en el que ejecutó el producto.
4. Incluya un cheque o giro postal de 20 dólares australianos por cada CD de reemplazo, o de 25 dólares australianos por cada DVD de reemplazo (mientras haya existencias).

LIMITACIÓN SOBRE DAÑOS: BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA ACTIVISION SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTE O CONSECUENTE QUE RESULTE DE LA POSESIÓN, UTILIZACIÓN O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUIDOS LOS DAÑOS A LA PROPIEDAD, LA PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, LOS FALLOS O DESPERFECTOS INFORMÁTICOS Y, DE ACUERDO CON LAS DISPOSICIONES DE LA LEY, LOS DAÑOS POR LESIONES PERSONALES, AUN CUANDO SE HUBIERA INFORMADO A ACTIVISION ACERCA DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION NO EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO POR LA LICENCIA PARA EL USO DEL MISMO. CIERTOS ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA NI EN LAS EXCLUSIONES O LIMITACIONES A LOS DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTES, POR LO CUAL LAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES ANTERIORES PUEDEN NO AFECTARLE. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS Y, ADEMÁS, USTED PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARÍAN DE JURISDICCIÓN EN JURISDICCIÓN.

TERMINACIÓN: Sin afectar a ningún otro derecho de Activision, se dará por finalizado automáticamente este contrato si usted no cumple con sus términos y condiciones. En tal caso, debe destruir las copias del programa y todos sus componentes.

DERECHOS RESTRINGIDOS DEL GOBIERNO DE EE. UU.: El programa y la documentación se han desarrollado con financiamiento privado y se proporcionan como “Software informático comercial” o “software informático restringido.” El uso, la duplicación o la divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista del Gobierno de EE. UU. se encuentra sujeto a las restricciones establecidas en el subpárrafo (c)(1)(ii) de las cláusulas “Rights in Technical Data and Computer Software” de la norma DFARS 252.227-7013 o bien, tal como se define en el subpárrafo (c)(1) y (2) de las cláusulas de “Commercial Computer Software Restricted Rights” de la norma FAR 52.227-19, según corresponda. El contratista/fabricante es Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

REQUERIMIENTO JUDICIAL: Como Activision se vería perjudicada de forma irreparable si los términos de este contrato no se hicieran cumplir, usted presta su consentimiento a que Activision podrá, sin que medie ningún otro recurso, seguridad o prueba de daños, iniciar las acciones necesarias que se desprendan del incumplimiento de este contrato, además de cualquier otro recurso que Activision pueda tener, de acuerdo con las leyes aplicables.

COMPENSACIÓN: Usted se compromete a indemnizar, defender y librar de toda responsabilidad, daños y expensas que puedan surgir en forma directa o indirecta de sus actos u omisiones en el uso de este producto, de acuerdo con los términos de este contrato a Activision, sus socios, concedentes de licencia, filiales, contratistas, funcionarios, directores y empleados.

MISCELÁNEOS: Este contrato representa el acuerdo total entre las partes con respecto a esta licencia y tiene preponderancia sobre todos los acuerdos y representaciones entre ellas. Solo puede enmendarse por escrito con el consentimiento de ambas partes. Si alguna de las disposiciones de este contrato no puede hacerse cumplir por cualquier motivo, dicha disposición se modificará únicamente lo suficiente como para que pueda hacerse cumplir, sin afectar de modo alguno a las restantes. Este contrato se rige por las leyes del Estado de California y dichas leyes se aplican a los contratos realizados entre los residentes de California, ejecutados y por ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales determinen lo contrario. Usted presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes estatales y federales de Los Angeles, California.

Si tiene alguna pregunta relativa a esta licencia, póngase en contacto con Activision en:

3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, EE. UU., (+1) (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legalaffairs@activision.com.

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

1. La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
2. La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
3. La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
4. La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
5. Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 4645** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsal.es**

